
IOQ
ももいろアンダーグラウンド
MOMOIRO UNDERGROUND
公式設定資料集





ももいろアンダーグラウンド

MOMOIRO UNDERGROUND

公式設定資料集

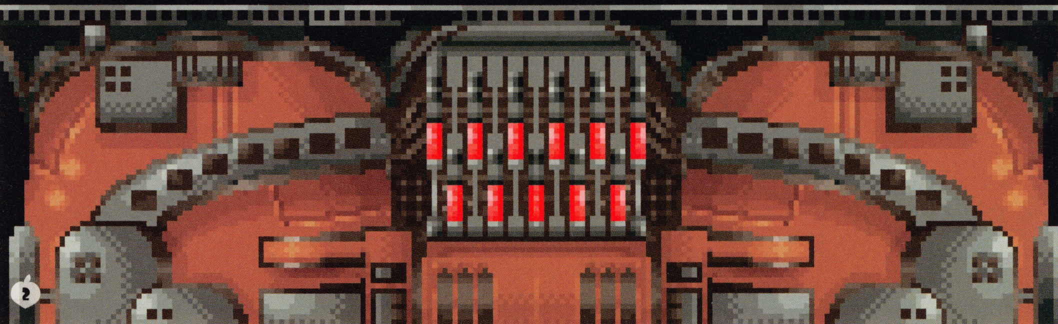
目次

prologue ～ストーリー紹介～

とある下校時。
女子高生の桃子は悩んでいた。
「ももも－！ 好きな服きて、おしゃれして、何が悪いの?」
入学式から数日、桃子は学校に馴染めていなかった。
苛立ちをぶつけるかのようにして、道端の石を蹴り飛ばした。
その石は地に着くことなく、草むらへと入る。
「ヴォエッ」と、奇妙な鳴き声がした。
草むらをかき分けて見ると、青黒いイタチのような変わった動物が目を回している。
桃子は何かを勘ぐり、人目を避けるようにしてそれを保護した。

その動物は、桃子の部屋で目を覚ました。
「やれやれ、ひどい目にあったな……ん、ここはどこだ?」
なんと、その動物は言語を使えるようだった。
桃子は一瞬の戸惑いも見せず、笑顔で返事をする。
聞くと、名はグレイブと言い、地底世界から来た者だと言う。
「地底の奴らは地上に憧れている。ここを天国だと思っているからな。
　地底世界は人間に支配されない動物だけの理想郷なのさ。
　もっとも人間どもに知られちゃならないんだけど桃子は助けてくれたから、特別さ。」
桃子はにやつきながら返事をする。
「あーッ! いいこと思いついちゃった! グレイブくんさ、良かったら連れて行ってくれないかなー?
　おいしいスコーンあげるからさー。みてみて、ブルーベリー入りだよ～?」
このとき、桃子の背後には、桜の花が咲き乱れていた。

野心に満ちた『ピンキープロジェクト』が立ち上がる瞬間だった。



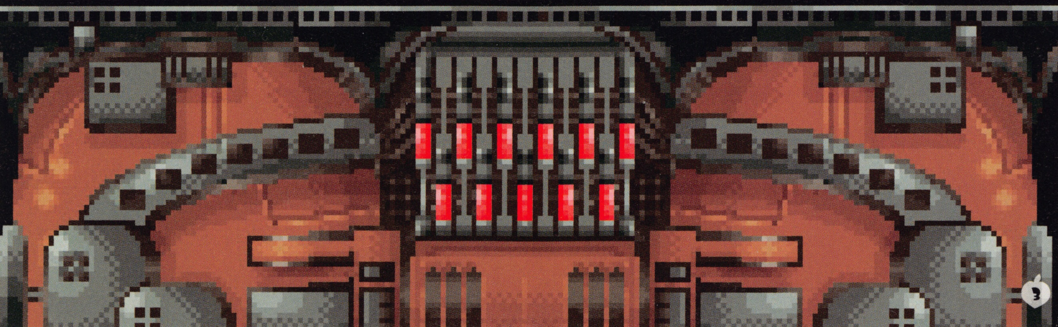
季節は変わって、男二人の夏休み。
高校生の赤根と青葉は、渋谷1OQビル方向スクランブル交差点を抜けた。
「アカネ、バイト頑張ろうな。」
「うん、アオバこそ。」
その先の立体駐車場には、アルバイトを依頼したクラスメイトの桃子が待っていた。
この時既に彼女は学生社長となっている。

「あ! 来た来たぁ、ほんとありがと～だし!
キミタチみたいな、モモとタメでヒマそーな男手が欲しかったからめっちゃ助かるし～!」
二人は、早速エレベーターへ招かれた。
扉の開く先には、体育館ほどの広い空間に、小型の戦闘機

——側面には『PinkySalt』の文字——。

桃子は仕事内容を示す資料を渡した。
男二人は視線を交わし頷くと、機体へ乗り込んだ。
「じゃ! ふたりとも建設のお手伝いふぁいふぁい! だし～。」
こうして、世にも奇妙なアルバイトが始まった。

青葉と赤根は『PinkySalt』を操り、豊富な資源に満ちた山から資材を切り出して、工場へと運ぶ。
本建設事業は、地底から空高く伸びたレオナルド塔を地上の渋谷1OQへと繋ぐことが目的である。
「こんなゲームみたいに操縦できる乗り物があるなんて…地底世界、かなり進んでるんだな。」
「でもラッキーじゃん。楽しいし、遊んでお金稼げてるみたいで。」
なんの疑問も持たず、せっせと仕事をこなす二人。
やがて、青葉と赤根の活躍で塔の建設に必要な資材はすべてそろい、あとは住民たちの手で建設を完遂するだけとなった。



明日には、地上に戻れる。
ういろうを片手に、だらだらと時間がすぎるのを待っていた。
そこへ、赤根と青葉のもとに一通のメッセージが送られてきた。

『ファーストプログレスの完了を通知します。
　無事に地上と地下は繋がりました。
　個人であれば、たった10万円で通過できます。
　次は宇宙の果てまで昇りましょう。
　これより、セカンドプログレスへ移行します、だし！』

「アオバ、これって仕事がおわりじゃないってこと?」
「いいやアカネ、違うよ。これ、ただごとじゃないな。地上と地下が繋がっちまった。
　つまり、そこらのバケモンが地上に湧いて出てくるってことだ。モモのやつ何か企んでいやがる。」
「え～それってフィールド上はモンスターとエンカウントするってこと?じゃあ俺、勇者がいい！」
「馬鹿言うな、これはリアルだ。行くぞアカネ！」

居ても立っても居られず、再び『PinkySalt』に乗り込んだ。
「動け!」
がむしゃらにボタンを押し込む。
機体は安全装置で固定されていたが、そんなことはお構いなしに急発進させた。
「俺はおかしいと思っていたんだ、おかしが毎晩ういろうしか出ないなんて!」
「それは問題ないと思うけどねー。」

いきり立つ二人。
彼らは、とにかくその場から見えなくなるまで遠くへと逃げた。
すると、放送用のスピーカーから大きくなったモモの声が世界へと鳴り響く。
「ヒューマンがふたり!地底世界のどこかへ逃げ出しちゃった～!
　捕まえた人には超すごいご褒美あげちゃう～だし!
　生かしたままでも、場合によっては死んでても大丈夫で～す!!」
赤根と青葉は顔を見合わせる。
「あわわ、殺されるのかな……俺たち。」

**「いいや、生きて地下から脱出するぞ！
そして、モモの暴走をとめるんだ！」**

To Be Continued..

キャラクター紹介



赤根 Akone



都内在住の男子高校生で、背が低い。
主にゲームを主食とするオタクで
つい流行りものに手を伸ばしがち。
流されやすい性格であり、今回の騒動も青葉に
無理矢理付き合わされたせいで巻き込まれた。
オタク故、異性との接触はご遠慮
願いたいが、青葉に好意を抱かれ
ているのもいい気分ではない。
生まれついての苦労人である。
ういろうが大好物。





ピンキーソルト

自機：PinkySalt

DATE▶
フーラー社が創る、ヒト専用の獣兵器。
現段階では普及はしておらずテスト段階にある。
機動力、破壊力ともに最大限にして破格だが、急所被弾は
容易に致命傷となる。
異色の性能は、同社の薄利多売法を意図するものである。

青葉 Aoba



都内在住の男子高校生で、背が高い。
顔の造形が良く女子に大変モテるが、意中の相手は決まっている。
頭が悪く、後先考えない行動を良く起こす。
だが、人より優れた野生の勘と腕っぷしで、物事を強引に切り抜けて
いくのが得意。
今回の騒動のきっかけである桃子の企みに、いち早く気がついた。
幼少の頃より赤根と共に行動している。
コンビニフード(揚げ物系)が大好物。

桃子 Momoko

都内在住の女子高生で、背が高い。高校生だてらに会社を経営、女社長である。
成功の秘密は、明るい見た目からは想像がつかない非情な精神。
自分にとって利用価値のある者のみを従え、邪魔をするものは処分する。
彼女は、それが世界平和の為だと信じているのだ。自らを非情とも思わない。
夢見ているものは、動物と人間が共存出来る世界である。
お金が大好物。



リスボン地下ボス ～Lisbon Underground～

・BOSS DATA・

ホームレス鬼軍曹 ゴードン

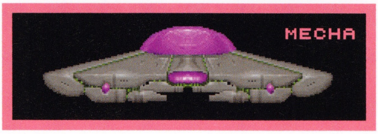
イノメを慕ってつるむ３人組のひとり。
なんでも暴力で解決させようとするバカだけど、とても仲間想いで涙もろい。
岩盤の鎧は、体の毛でムミョウイが直接しばっている。
サーモンが大好物。

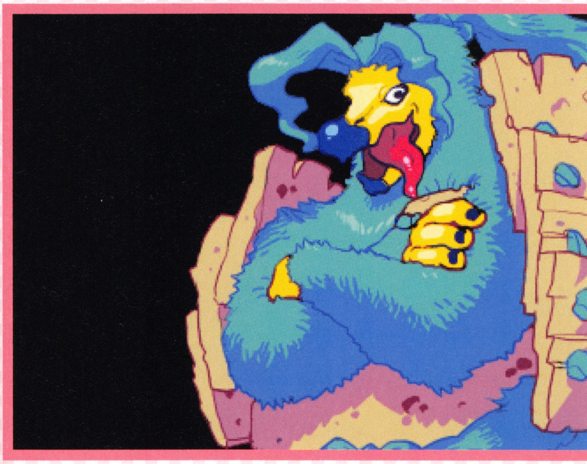
・WIN・



・LOSE・







「粉々にブッ潰してやるから
うううう動くんじゃねえええぞぉぉぉぉ!!」

ミクロフ地下ボス ～Mikulov Underground～



「あ・までまでまでえええ～～い!!
知らざア言ってきかせやしょう」

・BOSS DATA・

歌舞伎系鼠小僧 チューブラー

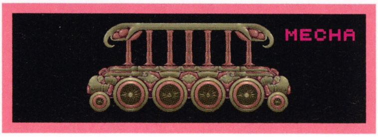
イノメを慕ってつるむ３人組のひとり。
電話帳くらい身長の小さいやつだけど、態度と声がでかい。
ボワッとした大きな髪の毛の編み込みは、ムミョウイに編んでもらっている。
歌舞伎とチーズのはさまったおかきが大好物。

・WIN・



・LOSE・





コトル地下 ボス ~Kotor Underground~

・BOSS DATA・

貧血用心棒 ムミョウイ

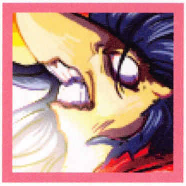


イノメを慕ってつるむ3人組のひとり。
体が異常に軽くて、常に低血圧な虚弱体質。
手先が器用で何かを結ぶのが得意なため、3秒でもやい結びができる。
なすの煮びたしが大好物。

・WIN・



・LOSE・





「来たか………悪党…
ここは通さん………!!」

ラスベガス地下 ボス ~Las Vegas Underground~



「ボク達の王国を壊させようなんて
目論見ごと 燃やし尽くしてやんよ、
あははァ！」

・BOSS DATA・

獅子奮迅 イノメ

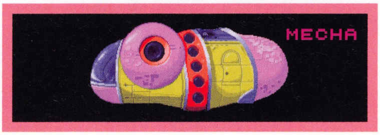
普段は泣き虫。しかし敵を見ると瞳の色が変わり、正反対の戦闘狂となり全てを薙ぎ払う。
頼りない性格だが、その戦闘性を買われ、街を守るリーダーとして暮らしている。
戦闘中以外でも突然二面性を現す事があるが、スイッチが切り替わるタイミングはトレフルにしか解らない。
血の滴るような生肉が大好物。

・WIN・



・LOSE・

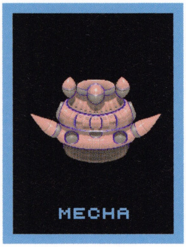




ロタ地下ボス ～Rota Underground～

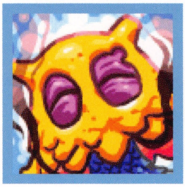
・BOSS DATA・

吸血魔導師 ピエルカッロ



ギガントメンダコの殻と海藻を纏って人型をしているように見えるが、中身は一枚の平べったい布のような生き物。何を考えてるのか分からなく不気味だが、実際は他者の血を吸うことしか考えてないと言っていいようだ。
生き血、特にAB型の血が大好物。

・WIN・



・LOSE・





「敵～？敵なの～？じゃあね～
血を吸わせてくれよなぁ…」

モルディブ地下ボス ～Maldives Underground～



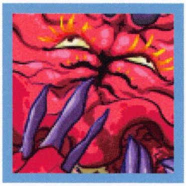
「ワタシに
構いなさいよオオオ!!!」

・BOSS DATA・

甲殻ホステス カルデラーラ

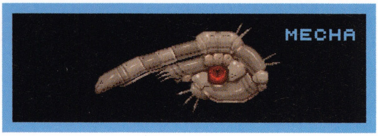
とにかく美意識の強いナルシストで、海で自分が一番美しいと思っている。さらに自分より注目されるものや派手なものに激しくひがみ狂うので、評判はすこぶる悪い。身体のパーツはクジャクのように広げるとかなり大きく見え、それを誰かに見せつけるのが好き。味はエビに似ている。砂や微生物が大好物。

・WIN・



・LOSE・





ガラパゴス地下 ボス ~ Galapagos Underground ~

・BOSS DATA・

装甲海坊主 ベルナルド



岩のように硬い外骨格を持つ巨体。だが、ディアマンテと比べてしまうとやや小さい。
喋られないディアマンテとは本能で通じ合うものがあるようで、よりコミュニケーションを取りたいと思いタコのような無数の腕を束ね、人の手脚のごとく振る舞いだしたようだ。
海藻やサンゴが大好物。

・WIN・



・LOSE・





「トマレ！イカセン！死ネェェェエエ!!!!」

パラオ地下 ボス ~ Palau Underground ~

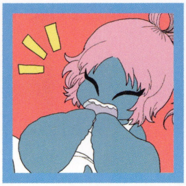


・BOSS DATA・

海内無双 ディアマンテ

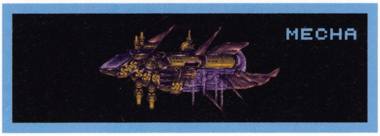
少女の鯨。幼いが体長は 5mを超え、この世界のどの生物よりも大きな体躯を持つ。
白い水着、頭上のお団子頭は桃子がコーディネートを施しており、ディアマンテ自身もお気に入り。
悪い者は許さない正義感を持つが、幼い為感情は少々直情的。
極度に寒い環境下では、中々海から出てこようとはしない。
桃子の手から食べる魚が大好物。

・WIN・



・LOSE・



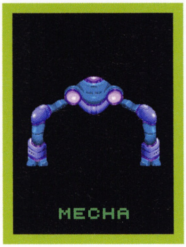


「あぎゃあ！ うっぎゃーあう？ あうがー？ うーあーが？ あう、あうがー!!!」

シャーウッド地下ボス ~ Sherwood Underground ~

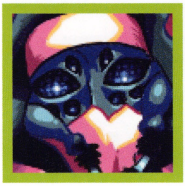
・BOSS DATA・

音速シスター ジバンシー



森の中で暴れまわり略奪を繰り返す一団に属していたが、トレフルに返り討ちにされ激しい叱責を受けてから、彼に心酔するようになる。
豊満な胸のような部分は、トレフルが哺乳類なので注目してもらおうと、体内の水分を集めて作ったもの。トレフルに振り向いてほしい一心で彼の下につくがその想いが実るのは難しそうだ…。
フルーツジュースが大好物。

・WIN・



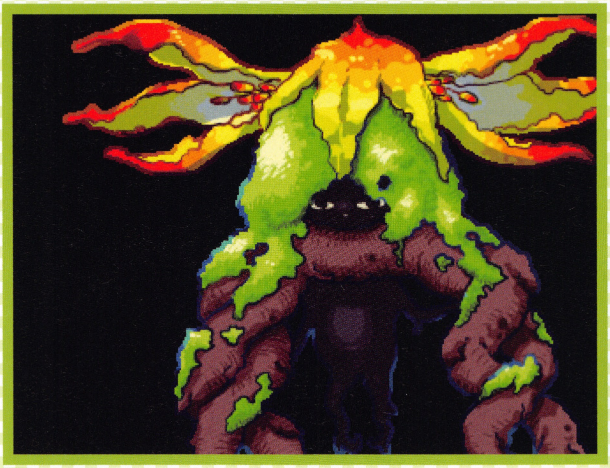
・LOSE・





「ここで粉々になっていただきますわ。」

インランド地下ボス ~ Inland Underground ~



「ぼく… とつぜんくる人って…きらいなんだよね…」

・BOSS DATA・

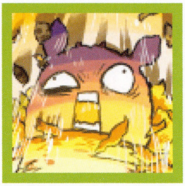
幸福の根 シャルネル

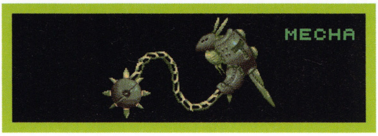
普段は暗く湿った場所にある、自分でつくった苔や枯葉でできたドームの中に引きこもっている。ジッとしていても、身体から木の根のようなものを自在に出して外の様子を感じたりその根から栄養を吸収することができる。暗くひねくれた性格で、トレフルの軍隊気質にはうんざりしているようだ。
弱アルカリ性の土が大好物。

・WIN・



・LOSE・





シュヴァルツヴァルト地下 ～Black Forest Underground～

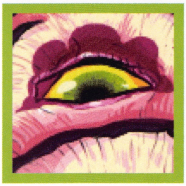
・BOSS DATA・

エリンギ魔人 ガリアノ

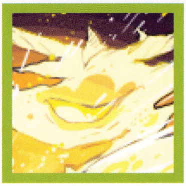


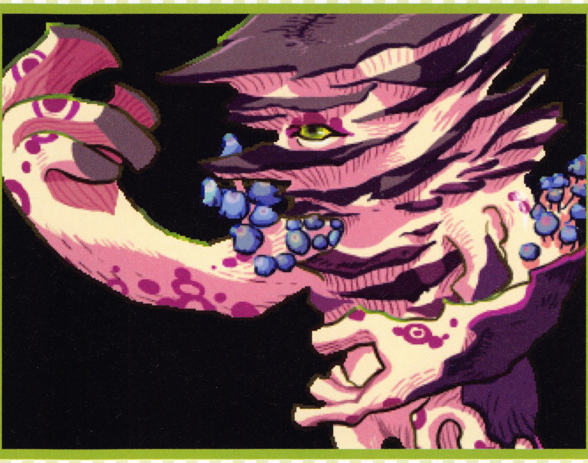
争って息絶えた生物が、100体折り重なった場所に生える特殊な巨大キノコ。怨念を浄化するために、そのキノコを大地が生やすという言い伝えがあり、森の住人はそれを御神木のように祀る風習がある。ガリアノは、そのキノコが更に動いて喋りだしたもので、怨念を浄化しきれなかったのが原因だとも噂されるが真相は誰も知らない。
無味の寒天が大好物。

・WIN・



・LOSE・





「招カレザル来訪者ヨ、サレ…」

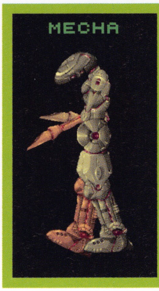
アマゾン地下ボス ～Amazon Underground～



「総員配置に付け！敵は一体。撃ち漏らすな！必ず仕留めろ！」

・BOSS DATA・

機略縦横 トレフル



森の奥、身寄りの無い動物たちを養う施設の長。
大変怒りやすく、“指導”と称して手に持った鞭を振るう事もしばしば。「この世界を変えに来た」と単身乗り込んできた桃子に感銘を受け神のように慕っている。幼い頃のイノメもこの施設出身で、今でもトレフルの姿を見ると、鞭の痛さを思い出し恐怖に震える。
あやとりが得意。
肉を食べられない為、野草を食べて暮らしている。
春に生える草が大好物。

・WIN・



・LOSE・



フジ地下 ボス ~Fuji Underground~

・BOSS DATA・

双生クリスタル ハラ&ディィ

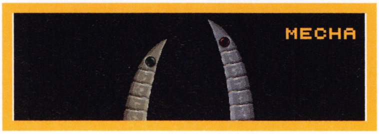
元は意思を持つひとつの大きな鉱石だったが、モモが地下世界に来た時と同時に砕け、この二人になった。
形と色の違いがあるようだが時間とともに徐々に変わっていくので、見た目でどちらが兄でどちらが弟か判別するのは困難。山を構成する物質すべての「声」を聴く能力がある。
にがりが大好物。

・WIN・



・LOSE・







「山が叫んでいるな ああ叫んでいるな」

マッターホルン地下 ボス ~Matterhorn Underground~



「なあ! 貴様!! どうなりたい!?」

・BOSS DATA・

クレイジーハンター ククリ



山で一番の富豪であり、毛皮ハンターでもある。
珍しい動物を見ると皮を欲しがるため、地下世界では危険視されている。出かけるたびに、お気に入りの新しい毛皮を選んで着飾るオシャレなブルジョワだが、山で行方不明になった者がそれだったりする。
妻と8人の子供を溺愛している。
硬パンが大好物。

・WIN・



・LOSE・



マウナロア地下 ボス ～Mauna Loa Underground～

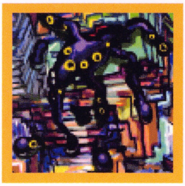
・BOSS DATA・

サイコニート レイピア



立体迷路のような鉱石の塊の内側の隙間に、どろどろのコールタールのような本体が入り込んで操っている。
言語を持たない生命体だったが、実は地上世界にそうとは知らず出たことがあり、そこでどうにか言葉を覚えることに成功している。
コーヒーに同量の砂糖を入れドロドロにしたものが大好物。

・WIN・ ・LOSE・







「モーティ モーティ モーティ モーティ…」

キリマンジャロ地下 ボス ～Kilimanjaro Underground～



・BOSS DATA・

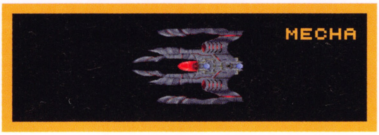
狷介孤高 サーベル

かつて、地上の病院で実験動物として飼われていた。
隙を見て逃げ出したところ、桃子に拾われて地下世界に招待され、以後そちらで暮らす事になる。
実験動物時代に沢山の薬を投与された為、おおよそ感情というものが無い。
無機質で無情な性格が桃子に気に入られ、山を守るリーダーとして君臨している。なんでも食べる。

・WIN・ ・LOSE・





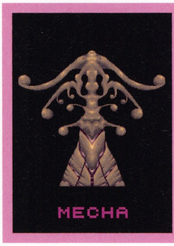


「何でここに来たの？ モモ、追い払えばいいの？ そう、了解。」

レオナルド塔 ボス ～Leonard Tower～

・BOSS DATA・

酸性プリンセス **レネオモーレ・ビアンカ・フーラー**



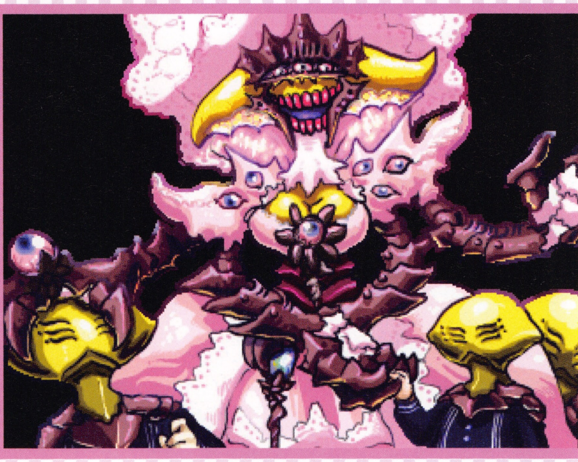
強欲の限りを尽くす塔の住人。自制心いうものがなく欲しいと思ったらどんな手段も厭わない。
特に子どもが好きで、どこからか連れてきては煌びやかな服を着せ、鉄仮面を被せることで自分のものにする。
マグロの目玉が大好物。

・WIN・



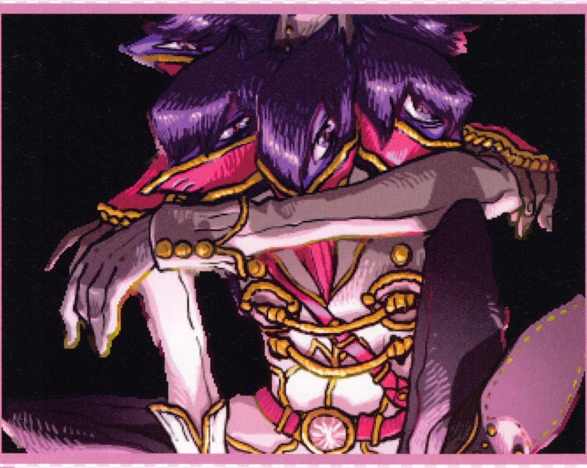
・LOSE・





「赤い目のアナタ、とってもタイプだわ～」

レオナルド塔 ボス ～Leonard Tower～



「僕らグレイブヤードは6人で素晴らしきひとり」

・BOSS DATA・

断食パラディン **キラウエア・グレイブヤード**

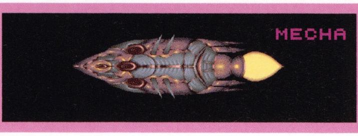
気高く好奇心旺盛な塔の住人。6つの首を持ち、それぞれの脳全てが共有されている。塔の内装や自身が着ている動物の顔の皮でてきた服は、彼がデザインしたもの。
塔内に、桃子以外の人間である赤根と青葉が侵入したことを喜んだらしい。友情というものに憧れがある。
ブルーベリー入りのスコーンが大好物。

・WIN・



・LOSE・





レオナルド塔 ボス ~Leonard Tower~

・BOSS DATA・

豪腕バトラー **ミタビ・サンヨウ**



グレネイドに仕え、塔内のあらゆる仕事をこなす敏腕執事。
グレネイド以外には慇懃無礼な態度である。
小さな動物の骨を金属加工するのが好きでそれをよく身につける。
アーモンドにぼしが大好物。

・WIN・



・LOSE・





『貴方がたが主の謁見に値なさるか…
見極めさせていただき…ます』

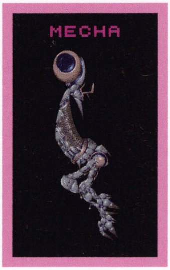
レオナルド王室 ボス ~Leonard Royal Household~



『全身全霊！全力を以って！
相手をしてやろう！』

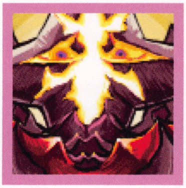
・BOSS DATA・

ファイナル“ロード・オブ・アンダーグラウンド”
エンペラー **レオナルド・グレネイド**

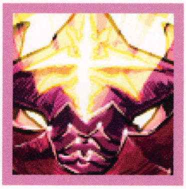


地下世界の王。
強さと威厳に溢れ仲間想いであり部下や住民たちから信頼も厚い。
もともと地下世界は、住人が入り乱れ争い混沌としていたが、領土を街・海・森・山に分けることで治安を良くすることができた。
地上世界への領土拡大を目論んでいる。
白ギャル好き。
あんきもが大好物。

・WIN・



・LOSE・



キャラクター紹介
～ザコキャラクター編～



01 ヘリコ Helico

DATE▶ 緻密な空気の流れを感じ取る野鳥。



02 センチャ Sencha

DATE▶ トレフル工場における偵察犬。



03 ヒコ Hico

DATE▶ 常に隊列をなす、地底世界における蟻。



04 サキ Saki

DATE▶ 一足歩行の飛び魚。



05 シャルロット Charlotte

DATE▶ かわいい街の行商人。



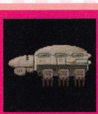
06 ジェイティビィ JTB

DATE▶ 空を遊泳するトカゲ。



07 ディーグル Deagle

DATE▶ 大気を切り裂く、鷹。



08 リガー Rigger

DATE▶ 縁の下の力持ち、トモダチ思いの牛。



09 アンティークボックス Antique Box

DATE▶ 中には主に燃料が詰まっている。



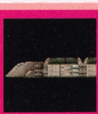
10 ギガガンジス Giga GangeS

DATE▶ 地下通販業界を牛耳る巨象。



11 ダービーゴールド Derby Gold

DATE▶ ガンジスの飛脚馬。



12 モグリン Mogrin

DATE▶ 大都市をつなぐ土竜。



13 ダイセンチャ DaiSencha

DATE▶ 真実を見定めし大犬。



14 アルコロジー Arcology

DATE▶ 生物のデータ化による高次元圧縮都市。



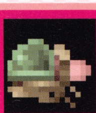
15 ザバス ZabuS

DATE▶ 高速空路を駆け抜けるキリン。



16 ミルフィン Milphin

DATE▶ 海中全域を遊泳するイルカ。



17 ピコ Pico

DATE▶ かわいい金魚くん。



18 アクアリス AquariS

DATE▶ 優雅に、赤い水面に浮かぶラッコ。



19 サーチャー Searcher

DATE▶ 水陸両用の新生イソギンチャク。



20 ミズタニ Mizutani

DATE▶ 海溝に潜む、深海魚。



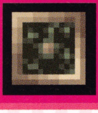
21 オリカ Orica

DATE▶ 獣兵機に属さない自然鉱石生物。



22 カリコ Calico

DATE▶ 水が苦手な海上自衛隊の猫。



23 クアド Quad

DATE▶ 具現化する死霊。



24 ハリス Harris

DATE▶ 隊列を組む、親なき子鴨。



25 ネオミサイラー Neo Missler

DATE▶ 動かないことを主体とするナマケモノ。



26 ガリアノミサイル Galiano Missle

DATE▶ 現在最も普及している追尾型のミサイル。



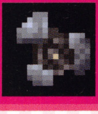
27 ファティマ Fatima

DATE▶ 悟りの熊。



28 コサク Cossack

DATE▶ 建前では、丘陵地の測量機。



29 ザットリー Zattry

DATE▶ 漠然と生きる、蟹。



30 コンテスタントアルファ Contestant Alpha

DATE▶ 特技はサッカー、ドローン甲虫。



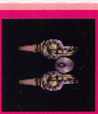
31 コンテスタントベータ Contestant Beta

DATE▶ 野球に強い、ドローン甲虫。



32 コンテスタントガンマ Contestant Gamma

DATE▶ バスケが専門、ドローン甲虫。



33 コンテスタントデルタ Contestant Delta

DATE▶ 球技よりも陸上派、ドローン甲虫。



34 フォルティシオボム Fortissio Bomb

DATE▶ 力強く弾け、豊かな余韻のある味わい深いボム。



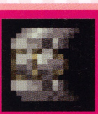
35 ウサコ Usako

DATE▶ 容姿端麗・月夜の兎。



36 レオナルドミサイル Reonard Missle

DATE▶ 某宗教家に対抗して作られた強化型のミサイル。



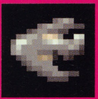
37 カメタ Kameta

DATE▶ ザ・タートル・オブ・ジ・アース。



38 ベジ・バティ Vegebaty

DATE▶ 暗闇に生きる機敏なコウモリ。



39 パラダンサー Paladancer

DATE▶ 迎合の踊りを魅せる文鳥。



40 ラ・ゴリラ La Gollira

DATE▶ 最強の地下霊長類。

アイテム紹介

アニマルソウル -Animal Soul-

創造の原石。生命の源。
様々な機械の原動力となる高エネルギー物質として扱われる。物質に宿った魂は再び別の物質に宿るという性質を持つ。



ウサギ -Usagi-

でられるかな でられないかな どきどきのしゅんかん



アヒル -Ahiru-

たんたんとあるき あるきつづけて こころがさわぐ だんだんと



ブタ -Buta-

しっかりジャンプ おおきく たかく うつくしく



シカ -Shika-

みわくの ながーいあし

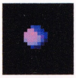


クマ -Kuma-

いちばんたよれる カッコよくて みんなのあこがれ おれがさいきょう

アニマルチップ -Animal Chip-

繁栄の元。生命の欠片。



X -X ChromoSome-

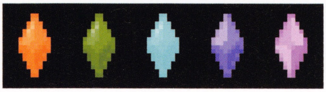
どっちがいいかなぁ



Y -Y ChromoSome-

だれとつなごうかな

クリスタル -CryStal-



光り輝くバイト代。アカネ・アオバの後の報酬に関わることを二人は知らない。

植物 -Plants-

太陽のない地底世界の限られた光源から光合成できる、生命力の強い多年草の花々。



クリンカ -Kurinca-

茎がつるのように伸びてカールした形状が特徴の花。ぷっくりとかわいらしい花を揺らすと小さな音が鳴る。



ゴールデンコスモ -Golden CoSmo-

街のあちこちで見かける雑草。ひと株から触手のように何本も茎を生やし黄色い花をつける。



ツイートコーン -Tweet Corn-

双葉の間から伸びた茎にたくさんのつぼみをつける房状の花。しっかりと水をやると、さえずるように可愛らしい花が一斉に咲き乱れる。



シービスカス -SeabiScuS-

海中でも咲く珍しい花。海水の塩分濃度が高すぎるとなかなか育たないが濃度が薄まると赤い花が一列に並んで咲く。



ビオロゼンタ -Bio RoSenta -

土の無い場所でも芽吹くバイオ植物。茎はくねくねと曲がり奇妙な姿をしているが、とても美しい桃色の花を咲かせる。

天然石 -Natural Stone-



ターコイズ -TurquoiS-

地上世界の空や海をイメージさせる青い石。



ラピスラズリ -LapiS Lazuli-

強い魔除けの効果がある青紫色の石。



マラカイト -Malachite-

心身を癒してくれる孔雀の羽の模様に似た緑色の石。

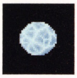


ロードクロサイト -RhodochroSite-

バラ色の人生をもたらしてくれるピンク色の石。



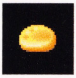
スギライト -Sugilite-
マイナスエネルギーから守ってくれる紫色の石。



ラリマー -Larimar-
愛と平和を象徴する淡い水色の石。



ホワイトバッファロー -White Buffalo-
幸運をもたらし奇跡を起こす白色の石。



アンバー -Amber-
金運をアップさせる黄金色に輝く樹脂の化石。



コーラル -Coral-
生命力をアップさせる赤色をしたさんご虫の塊。



ハイグレード ターコイズ -High-Grade Turquoise-
美しいスパイダーウェブ入りのターコイズ。



オニキス ピアス -Onyx Earrings-
グラウンディングに効果的な黒い石をセットしたピアス。



フェティッシュ ネックレス -Fetish Necklace-
様々な色の石を動物の形に削り出して繋げたネックレス。



ターコイズ ペンダントトップ -Turquoise Pendant Top-
旅のお守りとも言われる青い石をはめ込んだペンダントトップ。



ホワイトバッファロー リング -White Buffalo Ring-
ターコイズの鉱山でごく稀に採れる白い石をはめ込んだリング。



ターコイズ ニードルポイントバングル -Turquoise Needle Point Bangle-
針のように細く削ったターコイズを放射状にセットしたバングル。



ハイグレードターコイズ ネックレス -High-Grade Turquoise Necklace-
グレードの高い美しいターコイズを6石もあしらったネックレス。



ココペリ マルチストーンインレイブローチ -Kokopelli MultiStone Inlay Brooch-
笛を吹く精霊の型にいろんな石をモザイク状にはめ込んだブローチ。



サンフェイス オーバーレイバングル -Sun Face Overlay Bangle-
インディアンの神様である太陽のデザインを施したシルバーバングル。

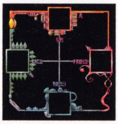


14金マルチストーン 立体インレイリング -K14 MultiStone 3d Inlay Ring-
有名アーティスト作の様々な石を削り出して立体的に仕上げたゴールドリング。



18金ランダーブルーターコイズ&ルビー ペンダントトップ -K18 Lander Blue Turquoise & Ruby Pendant Top-
18金のエレガントな枠に大変希少価値の高いターコイズとルビーをセットしたゴージャスなペンダントトップ。

オーキニ -OKNI-



フーラー社製の亜空間移動式販売機。
PinkySalt機はこれと提携し、独自のシステムを構築。
これ自体はまだまだテスト段階にある。
革新的販売方式ではあるが、どこまで理解されるかの打算はできていない。
最終的には国内10%以上のシェアを狙っているという。

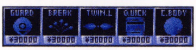
パネル -Panel-



橙パネル -Orange Panel-
アッパーグレネードの総合性能を向上。
上方武器 アッパーグレネード Upper Grenade／上方へ向けて、打ち上げ花火。お宝発見も。



赤パネル -Red Panel-
フロントフレイムの総合性能を向上。
前方武器 フロントフレイム Front Flame／前方へ向けて、火炎放射。圧倒的火力。



青パネル -Blue Panel-
ダウンスプリンクルの総合性能を向上。
下方武器 ダウンスプリンクル Down Sprinkle／下方へ向けて、水弾を放つ。植物育成も。



緑パネル -Green Panel-
バックテールの総合性能を向上。
後方武器 バックテール Back Tale／後方へ向けて、風を切る。オーラもすごい。



紫パネル -Purple Panel-
コアの修復および防御性能の向上。



黄パネル -Yellow Panel-
高濃度エネルギー放出の権限の獲得および上限の開放。



灰パネル -Gray Panel:Sold Out-
なんらかの事情で販売不可の旨を示唆する。


キャラクター相関図
街 CITY
チューブラー
いつも面白い話をしてくれてありがとう…
お…怒ってる…?
チビガリ
バカチビ
俺たちついて行きます
バカ
ガリ
ムミョウイ
ゴードン
イノメ
見た目怖いけどやさしい…
かわいい子だけど…
従えやすくてスキ♥
香水何使ってる?
海 SEA
やさしい!すき!
So cute♥ カミガタ オソロにしよ!
優しいおねーさん
人気に嫉妬
ディアマンテ
喋れない者同士通じ合う物がある
カルデラーラ
コワイ…
おいしそう
キモ~イ!
まずそう
?
ベルナルド
ピエルカッロ
かたくてまずそう
興味
なんで懐かれてんワカン
モモ
ちっちゃくてカワイ♥
バカだけどよく働く
崇拝
アカネを傷つけたら許さない
リア充こわい…
はやくバカが治んないかな…
アオバ
アカネ



塔 TOWER
山 MOUNTAIN
森 FOREST
いタイイ
白ギャルはええの
レオナルド
親子
陰気な奴め
キライ
ククリ
綺麗だ、寝室に飾りたい
レイピア
カワイイ
なんと美しい毛皮だ
ふやけ者め
キレイ
俗物め
崇拝
かわいい
レオモーレ
キラウェア
サーベル
誰にも無関心
ハラ&ディ
邪魔
邪魔
ミタビ
でも
働いてくれてサンキューだし
このクソガキ!
ジバンシー
うるさいババア…
色気に興味はない!
ちゃんと働け!!
ウザイ…
トレフル
崇拝
よくわからん奴だが
大人しく従うから良し!
ガリアノ
シャルネル

ステージ紹介

地底世界

地球の表面を掘り進んだ先には
人類の知らない広大な地底世界が
広がっている。
そこには太陽ではない奇しい光源が
地を照らし、街があり、海があり、森や
山があった。
地上世界とは異なる文化を持つ
クリーチャーたちが、人間のように
生活を繰り広げている。



■City A1　リスボン地下

LISBON UNDERGROUND

幸せの街。古くから伝わる町並みと庶民の文化が残されている。地底世界の平々凡々な暮らしが、ここにある。



■City A2　ミクロフ地下

MIKULOV UNDERGROUND

田舎町から都会へ、またその逆も。せわしなく、物やひとがあちこちへ移動する。交通安全を掲げるも、事故は絶えず、街は常に対応に追われている。



■City A3　コトル地下

KOTOR UNDERGROUND

近未来の住宅街。地底世界で研究しつくした化学技術はここに集結した。アルコロジーは街という概念を変えつつある。



■City B　ラスベガス地下

LAS VEGAS UNDERGROUND

欲望の集まるところ。それは、金や愛、名誉に権力など、どれも際限のないもの。地底人にも、広く堅く強く信じるものがある。



Ocean A1　ロタ地下

ROTA UNDERGROUND

青と赤、二色のコントラストが映える美しい海域。
激流に流されず、空洞を支え続ける数本の柱がある。圧倒的な強固さから、その地の縁起物として奉られている。



Ocean A2　モルディブ地下

MALDIVES UNDERGROUND

古代海底文明が露見するところ。
人工物であるか、自然物であるか区別のつかない物体が多い。取って使える古代技術は今でも利用し、ひとびとの生活に役立てている。



Ocean A3　ガラパゴス地下

GALAPAGOS UNDERGROUND

時間の動かない不変の海溝。
潮が引き切った頃でないと、そこにたどり着くのは容易でない。
古代にあった海底そのものが今も変わらず残されている。



Ocean B　パラオ地下

PALAU UNDERGROUND

地底世界の紅海。
満ちたり引いたりする変動は地上のものより頻繁で、度合いも大きい。
主成分である紅酸は金属に触れると激しく流動する。



■ Forest A1　シャーウッド地下

SHERWOOD UNDERGROUND

宇宙にもっとも近い森。『ピンクタンク』と言われる楕円形の物体は桃子の指示の下で生まれた巨大近代兵器であるという。その破壊力は凄まじく、下手に扱えば地球まるごと消失することもできる。



■ Forest A2　インランド地下

INLAND UNDERGROUND

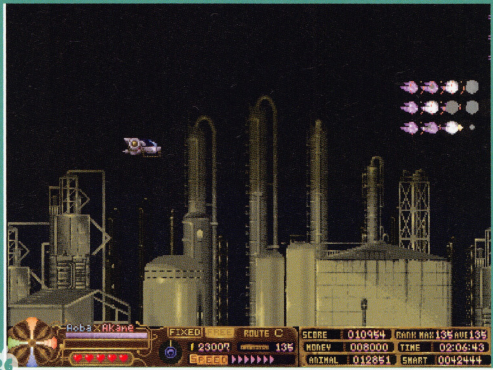
静かで、無機質な森。電気を使わずにものを駆動させる技術をひっそりと研究している。圧倒的に光源が少なく、薄暗い中で誰が何をしているか、外部から捉えるのは難しい。



■ Forest A3　シュヴァルツヴァルト地下

BLACK FOREST UNDERGROUND

ガリアノ聖典書には、未来の確定事項として『千年先の銀河大戦』の記載がある。それに伴う地底世界崩壊を未然に防ぐための対策がなされた。この森では、宇宙規模の溜め砲撃システムが今日も駆動する。



■ Forest B　アマゾン地下

AMAZON UNDERGROUND

一見物騒な工業地帯であるが、多くの動物たちが日々戦術を磨いている。トレフル率いる動物群の個体数の多さは地球人口に匹敵。ある種、巨大養成学校のようなところでもある。



Mountain A1　フジ地下

FUJI UNDERGROUND

このあたりの地形変動はおおよそ緩やかな方である。
しかし、その分、原住民の個体数は多く陣取りの競争率は高い。
各個体の縄張りとされる区画がほとんどである。



Mountain A2　マッターホルン地下

MATTERHORN UNDERGROUND

黄金の凹凸が連なる地帯。
地底世界の山岳は地形が変動する。荒波のごとく揺れ動くこともあれば、日夜微動だにしないこともある。



Mountain A3　マウナロア地下

MAUNA LOA UNDERGROUND

歴史的価値のある、幾何学的遺跡。
古代の学者達が当時の技術を以て最大規模の遺産を残した。
過去の地形大変動や地底戦争による痕跡も多く残されている。



Mountain B　キリマンジャロ地下

KILIMANJARO UNDERGROUND

山奥の特異点。超自然の力によって空間が曲げられており、一般において危険度は極めて高い。
重力に変動性があり、それに耐えうる機体はわずかしかないという。



Tower A1　レオナルド塔

LEONARD TOWER

天井を突き破る巨塔。過去、レオナルドによる揺るがない美学のために地下住民が一丸となってこの塔を作り上げた。
内部は多重構造でありながら、迷路のように複雑に入り組んでいる。



Tower A2　レオナルド塔中枢

LEONARD TOWER CENTER

レオナルドに親しい者が住むところ。
巨塔内だけでなく、地底世界全体の管理が行われている。
様々な分野において、トップと言える者たちが集う。



Tower B　レオナルド王室

LEONARD ROYAL HOUSEHOLD

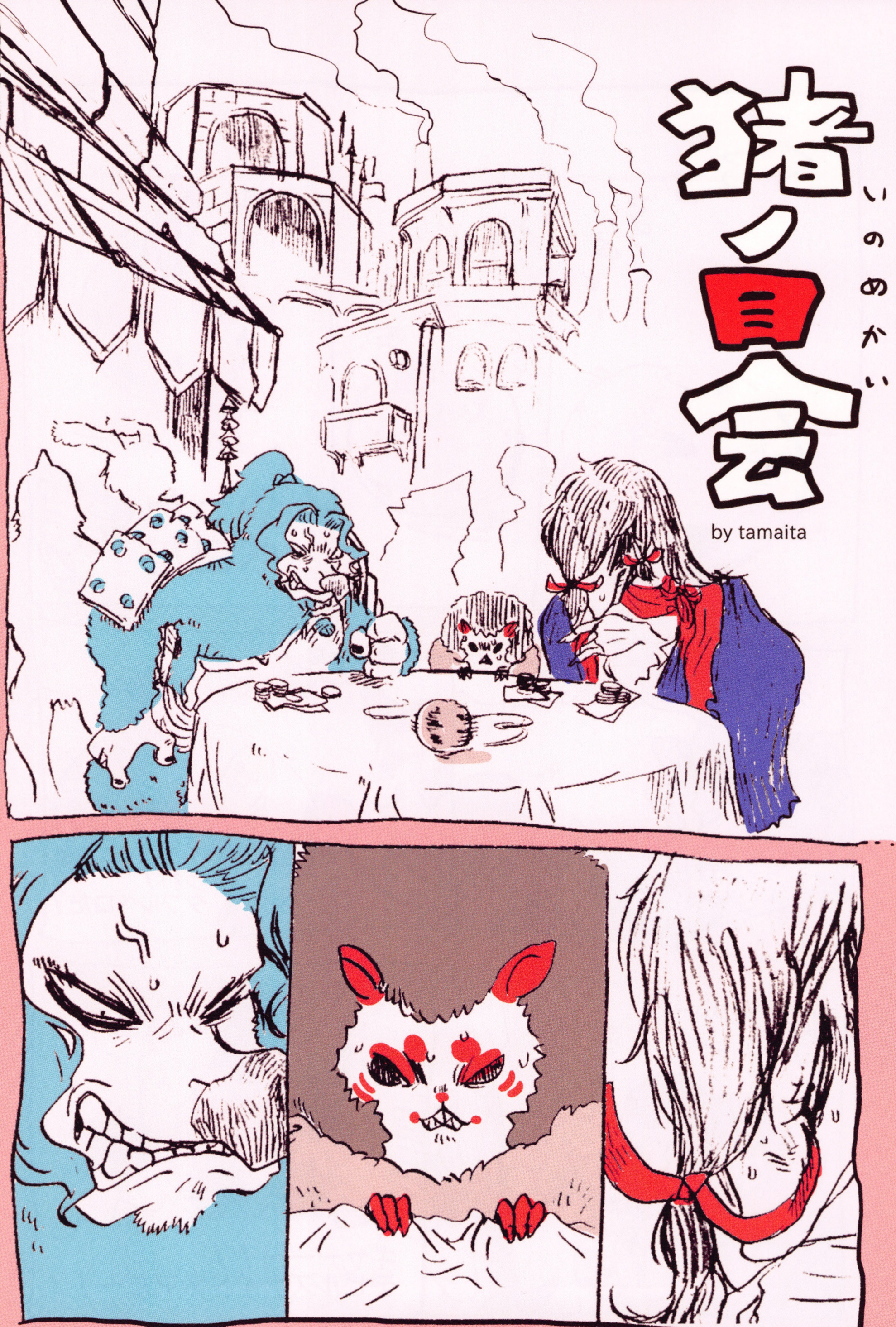
地底世界の王、レオナルドの居る部屋。彼はこの地下1000階から世界を見渡した。
試行錯誤の限りを尽くして今があると言える。



Tower C　シブヤ地上

SHIBUYA GROUND

地球の表面にある、人間の集まる街。
赤根、青葉、桃子の三人の通う高校がある。
唯一地上と地下を繋いだ、IOQビルが存在する。


猪ノ目会
いのめかい
by tamaita


くるるるるるる
るるる…
にゅ
やったベロだ
俺の勝ちだぜ ゲッゲッゲ
待てい！
よく見てみな
うわ！ダブルベロだ！
あっしの勝ちぃ〜 回収回収！
いやまだだ
にゅ〜
ギャーーー！！
デビルズナイトメアだ〜！！


いやまだ
穴がいっこ残ってる
『Xデストロイヤー』
発動するかも
しない…！
早くカウント
しろ！
今日私のうちで
お誕生日パーティ
なのだけど…
イノメさん
まだここに
いたんですねぇ～
早く来て下さいねぇ
待ってますから～！
は～い



聞いてねえ！！
とにかくプレゼントを買いに行くぞ！
やっと帰ったか
イノメさんの誕生日今日だったか！？何も用意してない！
忘れてたなんて知られたら…恐ろしい事になるぞ…
あっしらとしたことが迂闊！


お、お客様
回りのかたに
ご迷惑…
コラーーーー！！
あっしが先に見つけたんですぜ
離しなさせえデカブツども！
貴様が…
小さいだけだ！
私によこせ…！
いーや
俺が先だ
あ
ゲッゲッゲ
これで届かんだろ
下らんことを
するな…！


い、市場を
追い出された…
まずいな…
まだ何も
買ってない！
街がだめならまだ
山・森・海
が ある！！
隠されたお宝が
あるはずだ
各自探しに行くぞ！


FOREST
ふむ…
確かこの森には
純金トリュフが
埋まっている
らしい…
…というわけで
フゴ…ブヒ…
お任せ下せえダンナ
純金トリュフは
近いっすよ…
へへへ
頼んだぞ…
ブタくん
フゴゴゴゴ
ここだぁぁ！
あ
しまった…
森の守護神だ…
キノコ違い…です…


OCEAN
海～は～
赤い～ぜ
動きづらいぜ～っと
オオ！！
ジャンボパール貝だ！！
早速サルベージ…
?
あら！！
いい男が来たわ～～～～～
ねえええ～～～～
ワタシと遊びなさいよ
いいでしょいでしょ
オンオォ～～ン
げえ、おばけ


MOUNTAIN
あ、ダイヤだ
皮を剥いで
サイフにしよう♪
やめて離して
ギャ〜〜オタスケ
なんまんだぶ


ブタくん
お誕生日
おめでと〜！
〃ブタくんのかぁ〜〃
?
HAPPY
BIRTHDAY
BUTA♥

ももいろアンダーグラウンド

MOMOIRO UNDERGROUND

～開発秘話～

制作スタッフのマル秘トークをチラ見せしちゃいます☆







個性豊かな制作スタッフ大集合!

人物紹介









ショウヘイ

こんばんは！というよりおはようございます！HEYです。
この度は平凡の新作横スクロールSTG「PBL（仮題）」に関わるスタッフのみなさまが共有して見られるグループを作成いたしました。PBLの制作をより楽しく進め、より良い作品にするためのものです！
各スタッフがどのような活動をしているかをお互いに知り、お互いの創作意欲を刺激する場として大いに有効活用しましょう！（ただし、ギャラのお話は私個人にお願いします…）



NANA

へいくんお疲れ様です。良い作品を作りましょう！どうぞ宜しくお願いいたします！
（PBLのPってなんですか）



雨宮

みなさま、お疲れ様でございます！　この作品にどうにか関わりたくて、私もねじ込んで頂きました。
どうぞよろしくお願いいたします(^^)



タマイタ

みなさんこんばんは！HEYくんお疲れ様です！　関連で初期にHEYくんとゆるくこの作品の話をしていた頃には思いもよらない素晴らしい機会に巡り会えてほんとうに嬉しいです。
グラフィック関連で関わらせていただくことになると聞いております、よろしくお願いいたします！



古川

皆さまこんばんは！古川もとあきです。　宜しくお願いいたします。楽しみにしています(^^)



ひであき

おもにデバッグ係と裏方担当になるかと思いますm(__)m　　よろしくお願いいたしますm(__)m



ショウヘイ

わーみなさまご挨拶、誠にありがとうございます!!　PBLのPはプロジェクトですね。BLというのは字のごとくBLのことですが、決してBLではない予定です。男子二人の「友情」を描いたストーリーを想定していてください。プロジェクトBLといった方が響きは良いですかね。



タマイタ

タマイタにできることとなると、やはりイラストや漫画になると思います。ゲームの設定資料本のように例えば登場するキャラクターやギミック、アイテムなどをイラストに起こして図解する本になったりすると楽しいかなと。その他にはゲーム内容をそのまま忠実にでも、セルフパロディしたりでもコミカライズしたものを（同人誌のようなかんじに）載せるなどができるかと思います。



NANA

私もタマイタさんと同様、イラストや漫画で支援させて頂く事になると思います。
同人活動を行っているので、そこで設定やイラストをまとめたものを発行するなどでしょうか…
ゲームを本格的に販売する前に、体験版などをサークル参加で頒布するなどは考えていますか？投資の件について、実行期間など決まっていたら教えていただきたく。



ショウヘイ

>実行期間
投資は5月あたりから3ヶ月程度でしたっけ？雨宮さんのほうが詳しいかも。

>体験版の予定
今のところは考えていません。

>同人誌のようなものを作る場合
経費がある程度、普通に出せる。
（クラウドファンディング成功したらの話。成功しなくてやりたければ自腹を切る！）



NANA

了解です。その期間中に出来るということですね。同人誌について。事前の宣伝の為の同人誌であれば、自分で発行する分なら自費で出すつもり。安価で簡単な本、またはペーパーになるけどね。ちゃんとしたオフセットの同人誌を作るのであればゲーム完成後の方が良いと思います。
それこそ資料集的なものも兼ねて。

雨宮

私たちが行う企画内容・プロダクトが伝わる画像や写真を添付して送らないといけないので、ゲームのイメージ(シーン)を描いたイラストを、それぞれ1枚ずつ仕上げて頂き、雨宮のPCメアド宛にお送り頂けますでしょうか？

NANA

街担当の犬娘。※ここでイノメちゃんのイラストをお披露目
性格は二重人格、普段は泣き虫⇔戦闘に入るとバーサーカー化する。おっぱいが4つあります。
デザインや色はまだ試行段階なので後ほど…！

タマイタ

複乳っすか！！すばらしい！
性格がわかるとそこからそのボスの集団の性質とか風俗などひろがりそうですね。
私も街の中ボスを練っていきたいと思います！

山の中ボスをかんがえてみました。※ここで当初山の中ボス予定だったゴードンのイラストをお披露目
奴隷設定なので知性的でないかんじのデザインにしていますが、これもまたボスキャラやその一団の性格などを加味してどんどん練り直していこうと思います。

ショウヘイ

>NANAさん
見事なおっぱいと設定をありがとうございます！これはもうケモノファンの心を鷲掴み！丁寧で安定したデザインセンスを感じます。

>タマイタさん
自然物を配慮したデザインが良いですね！山のお二人は大自然の強さを感じます。ボスの攻撃パターンなどかなり配慮したいと思います。センス鳥さんの面がめっちゃツボです。単体で面白くなおかつ全体の整合を図っているとプロっぽいですね…！

雨宮

7さんの描いたボス…！！肉々しくてエロくて素晴らしいです！！　膝毛が超気になります…！！！
タマイタくんの絵は、私には到底想像もつかないキャラでさすがでございます…☆
調子の良い中ボス感が出ていると思います！！

ショウヘイ

ボス戦で自機が負けるとボスが負け専用の演出をカットインさせる。
例：顔窓でドヤ顔「バーカバーカ」などのセリフとともに煽ってくる。
ちなみにですが、ゲームの仕様はランク変動性アリの戻り復活式に決定いたします。私は繰り返しプレイを重視する作品としては負け演出のリターン性はかなり大きいと考えています。作業負担もさほど大きくなりませんし、良い試みかと思います。

ひでアキ

プレイヤーを煽るだけでなくボスの性格設定なんかをプレイヤーにダイレクトに伝えることで世界観に厚みを持たせることができるのではないかとおもいますm(__)m
昨今は復活ゲーがまったくリリースされてないからそれだけでも充分に注目があつまりそうですね！
タイトルは○○クリーチャーズとかなんか良さそうな気がします。○○の部分は思い付きませんが…
なんかクリーチャーにたいしてギャップのあるポップなやつだとよさそうなきがします。

ショウヘイ

○○クリーチャーズ響きがよいですね！
『渋谷クリーチャーズ』→渋谷がラスボスの居場所。
『かわいいギャル☆クリーチャーズ』 →ラスボスがギャルだし。
『青春クリーチャーズ』→学園もの・SFものストーリー。　　とかいかがでしょう??

雨宮

もうひとひねり！「青春○○クリーチャーズ」というのがキャッチーで響きが良さそうです！！

ショウヘイ

『青春ゆらめきクリーチャーズ』　『ドキドキ！青春クリーチャーズ』　『青春伝説クリーチャーズ』
『青春ハッピークリーチャーズ』『絶対青春クリーチャーズ』　なんていかがでしょう？
いいのかこれ…w　　クリーチャーズでゲシュタルト崩壊してきた…

ももいろクリーチャーズという意見がどこからともなく出ていますね!!　略してももクリ!!

ひであき

なにやらももクロ検索してうっかり引っ掛かったらいいんじゃないかとか思ったみたいです(´;ω;`)

雨宮

「青春ももいろクリーチャーズ」ええやんええやん！！！　青春とももいろの間にハートか星マーク入れても良しw

ショウヘイ

『キャッチコピーについて雨宮さんから依頼を受けております。いろいろ考えましたのでご意見下さい。ゲームシステムを盛り込んだキャッチコピーはオリジナル要素も多く、まだまだ未決の部分も多く、簡単には説明がつかないので、その手のものはほとんど却下の方向で良いと思います。こいつはきっと面白い何かだと思わせ、少しでも話題にのぼるもの、インパクトを重視するものを意図します。
「ギャルに仕える男子高校生アルバイターが贈る…青春ファンタジックSTG!!」
「渋谷ギャル、ビルに根を生やす。その深さ、地下五千階!!」
「舞台は渋谷アンダーグラウンド!! たっぷりかわいいアニマル大集合!!」
「ふたつの世界を繋ぐ桃色の任務は、赤と青の少年に託された…!!」

雨宮

『渋谷ギャル、ビルに根を生やす。その深さ、地下5000階！！』が良いと思います！

タマイタ

キャッチコピー、自分も「ビルに根を生やす～」がいちばんカッコイイと思いました！

NANA

キャッチコピーの件、私も「ビルに根を生やす～」に一票です。　中々の意味の分からなさが…w

雨宮

今、発売後のトークショー&ミニライブの会場ブッキング中です。
サントラに、アレンジ曲の演奏で参加して頂くメンバーですが、元矩形波倶楽部のドラムたっぴーこと『岩瀬立飛』さんと、矩形波倶楽部のライブでベースを弾いていた、元スクエアの『田中豊雪』さんから、参加オッケーのお返事頂いております！

NANA

参加メンバー様（思わず敬称）が豪華すぎてガタガタ震えております……！！

古川

えっと、ゲームのアレンジバージョンのミニライブ&ユキショウヘイと古川もとあきのトークショーが来年3月26日に下北沢の440で決まりましたので、宜しくお願いします！

雨宮

ミニライブのメンバー、オファーしていた方から全員オッケーを頂きまして、正式に決定いたしました！！
古川もとあき(Gt)、岩瀬立飛さん(Dr)、深見誠一さん(Key)、森藤晶司さん(Key)、田中豊雪さん(Ba)
かなりアツいです！！皆様、お覚悟を…！！！

タマイタ

ま…マジでそうそうたるメンバー…！！！　改めて身の引き締まる思いです…！！

ひであき

雨宮様プロデュース力高すぎっす(´･ω･`)！
なんか企業の開発チームを覗いてるみたいな気分です(´･ω･`)

NANA

とんでもなく豪華なメンバー…腰が抜けそう　開催が本当に楽しみです…！

～数日後～

ショウヘイ

青春桃色クリーチャーズ (略してももくり)というタイトルがいけるかちょっと怪しくなってきました。
ももくりというアニメ・漫画が最近人気急上昇です。
クラウドファンディングではこのままで良いですが何か策を考えた方が良いです。

・続投
→気にしない
→ももくりではない略称の仕方を提案する(桃鉄的なノリ)
→アニメ・漫画「ももくり」を足蹴にするくらい人気になる(目標100万本)

・タイトル変更
→略称がももくりと被らないもの
ももいろフォース
ももいろストーム
ももいろクライシス
など

何かあればご意見ください。

ひであき

青春☆桃色アンダーグラウンド
略して桃グラとかどうでしょうか(´･ω･`)？

ショウヘイ

私の中で「ももいろ[ﾓﾓﾏｰｸ]アンダーグラウンド」に決定しました。
以降、略称「ももグラ」でよろしくお願いいたします。

タマイタ

まさかのタイトルかぶり…！
ももグラ、シューティングっぽくて良いと思います。

雨宮

青春入れると長いので、ももいろアンダーグラウンドで良いと思います！
もグラとも言えます(^ω^)

ひであき

おもいつきませんでしたが略してもぐらはなにかすごく噛み合っている感があります！
語感も良いし地底にちなんでるし。

NANA

まさかの被りにびっくり！
略してもぐら、めちゃくちゃイカしてますね、地下王国をあらわしているようだ！

とまあ、そんなこんなで。
ゲームのタイトルは『ももいろアンダーグラウンド』略して“もグラ”に決定しましたとさ！
ちゃんちゃん♪(おしまい)

制作者インタビュー

謎のインタビュアーひであきが、あれこれ聞いちゃいます(´・ω・`)

Interview with SHOHEI YUKI

ユキショウヘイ



『ももいろアンダーグラウンド』の制作者で、ゲームのプログラム、グラフィック、BGMの作曲、効果音の作成を担当。

【略歴】

2013年 家庭用ゲームソフト「デザエモン2」で、自作シューティングゲーム「MECHA」を制作したことがきっかけとなり、シューティングゲーム創作者としての道を歩むことになる。
2015年 フリーゲーム配信サイト「ふりーむ!」にて、同人ゲームサークル「平凡」名義でオリジナルシューティングゲーム「MECHA Ritz」を発表。
後に開催された「第11回ふりーむ!ゲームコンテスト」のシューティングゲーム部門で金賞を受賞。
2016年 同人ゲームサークル「平凡」名義で、「MECHA Ritz」をセルフリメイクした「Mecha Ritz: Steel Rondo」を発売。

Interview with MOTOAKI FURUKAWA

古川もとあき



ゲーム中に流れるBGMの作曲・サントラCDのアレンジ・ギター演奏を担当。

【略歴】

1986年 コナミ株式会社(現・株式会社コナミデジタルエンタテインメント)入社。
1987年 コナミサウンドチームのメンバーで結成したフュージョンバンド「矩形波倶楽部」でリーダーを務める。
代表作は「グラディウス2」「A-JAX」「沙羅曼蛇」「グラディウスII -GOFERの野望-」「XEXEX」など。
主にシューティングゲームの作・編曲、レコーディング、バンド演奏に携わる。2003年 コナミ株式会社を退社。
現在は、フリーのゲームサウンドクリエイター、作・編曲家、ギタリストとして活動中。

Interview ……. ユキショウヘイ 古川もとあき

MOMOIRO UNDERGROUND

ひであき： おふたりが一緒にゲーム製作をすることになったきっかけは何ですか?(･ε･｀)

古川： 2016年1月に開催されたゲーム音楽のイベントで、ショウヘイ君と出会い、後に発売された彼の作品「Mecha Ritz: Steel Rondo」のプレイ動画を見たときにビビビッときて、私から彼に声をかけたのがきっかけでした。

ショウヘイ： ゲーム音楽のイベントでお会いし、一ファンとしてCDを買いました。直筆のサインを書いて頂いて握手までしました。そして、会話の流れで「過去の作品に感銘を受けてゲーム制作をしている」と話したとき、何か予感がしました。

ひであき： ふたりとも作曲をされていますが、担当曲の振り分けは、どのようにして決められたのですか?(･ε･｀)

古川： ショウヘイ君とは何度も事前打ち合わせを行い、お互いの楽曲の良いところがより反映されるように私がステージBGMを主に作曲し、ショウヘイ君がボスBGMを主に作曲しました。

ショウヘイ： 絶品スイーツ店でお茶をしている時、「作りたいものを作って楽しむのが一番」という点で話がまとまりました。FM音源を強く推したのは私です。

ひであき： 今回、自分が作曲した曲とお互いが作曲した曲の中で、お気に入りをそれぞれ教えてください!(*´ω｀*)

古川： 私の曲もショウヘイ君の曲も今回の楽曲はどれも好きですが、やはり特に気に入った曲をサントラ用にアレンジしましたので、私の曲は5拍子の海底のBGM、ショウヘイ君の曲は海の大ボスの曲が特に気に入っています。

ショウヘイ： 自分の曲ならタイトル曲、古川さんのですとランキング画面曲ですね。ランキング画面曲についてはよく歌いながら作業しています。いいですよね、晴れやかで。

ひであき： 普段はどんな音楽を聴いていますか?(･ε･｀)

古川： リー･リトナーとか、ラリー･カールトン、ジョー･パスが好きで、よく聴いていますね。あと歌ものだとMay J.、AI、松たか子、DREAMS COME TRUE、岡本真夜など、J-POPの女性ヴォーカルものをよく聴きます。

ショウヘイ： もともとは90年代テクノの大ファンです。underworld, daft punkなどの大御所からマイナーなものまで。特にAphexTwinだけは未だに聞き続けています。ゲーム音楽の話をすると長いので割愛します。

ひであき： 今回制作した中で、いちばんこだわっている部分はどこですか?(･ε･｀)

ショウヘイ： 音作りです。8音のFM音源のみで奏でる音楽の追求をしています。あ、いい音なってるなと感じて頂けるようこだわっています。

古川： ステージBGMを主に担当しましたし、飽きのこない思わず口ずさんでしまうようなメロディーラインという点でこだわりました。

Interview ……. ユキショウヘイ 古川もとあき

MOMOIRO UNDERGROUND

ひであき： 作業に行き詰ったときは、どのように気分転換やストレス解消をしますか?(·ε·｀)

ショウヘイ： 作曲で行き詰まったらドット絵を描きドット絵に行き詰まったらスクリプトを組みます。ある作業に行き詰まったら別の作業をします。

古川： 私は、一杯飲めば、ストレス解消できますよ〜(笑)

ひであき： 創作活動をしていない日は、何をしていますか?(·ε·｀)

ショウヘイ： 創作をしない日は一日たりともありません。創作をしない時であるなら、生活のための基本的なことをしています。ほとんどのことは、創作のためを考えて決定しています。

古川： 仕事をしていない日はあまりないですが、三宮に出て楽器店回るとか、あとは温泉行ったりとか(^^)

ひであき： ずばり!好きなゲームのタイトルを教えてください!(*´ω｀*)

ショウヘイ： セガサターンのデザエモン2です。シューティングの素晴らしさ·作ることの楽しさ·私にとって大切なものが詰まっています。他にもシューティングは端から端までやっていてだいたいどれも大好きですが今はゲームである以上に教材です。

古川： 私は、ゲームはあまりやりませんが、自分が作曲に係わったMSX版「グラディウス2」は、よくやりましたよ!今はもう、おそらくクリアできませんが(汗)

ひであき： せっかくなんで、お互いの良いところをほめあってください!(*´ω｀*)

古川： ショウヘイ君の作る曲は、どれも個性的でゲーム音楽に相応しい曲だと思います。今回の楽曲たちも例外ではありません!

ショウヘイ： 古川もとあき先生の楽曲は今も昔も変わらず、爽やかで心地よく、安定感があり、元気の出る曲です。一見シンプルなものも、噛めば噛むほど味が出ます。リトライを促す効果は高く、これぞシューティングを引き立てる、素晴らしい楽曲ばかりです。

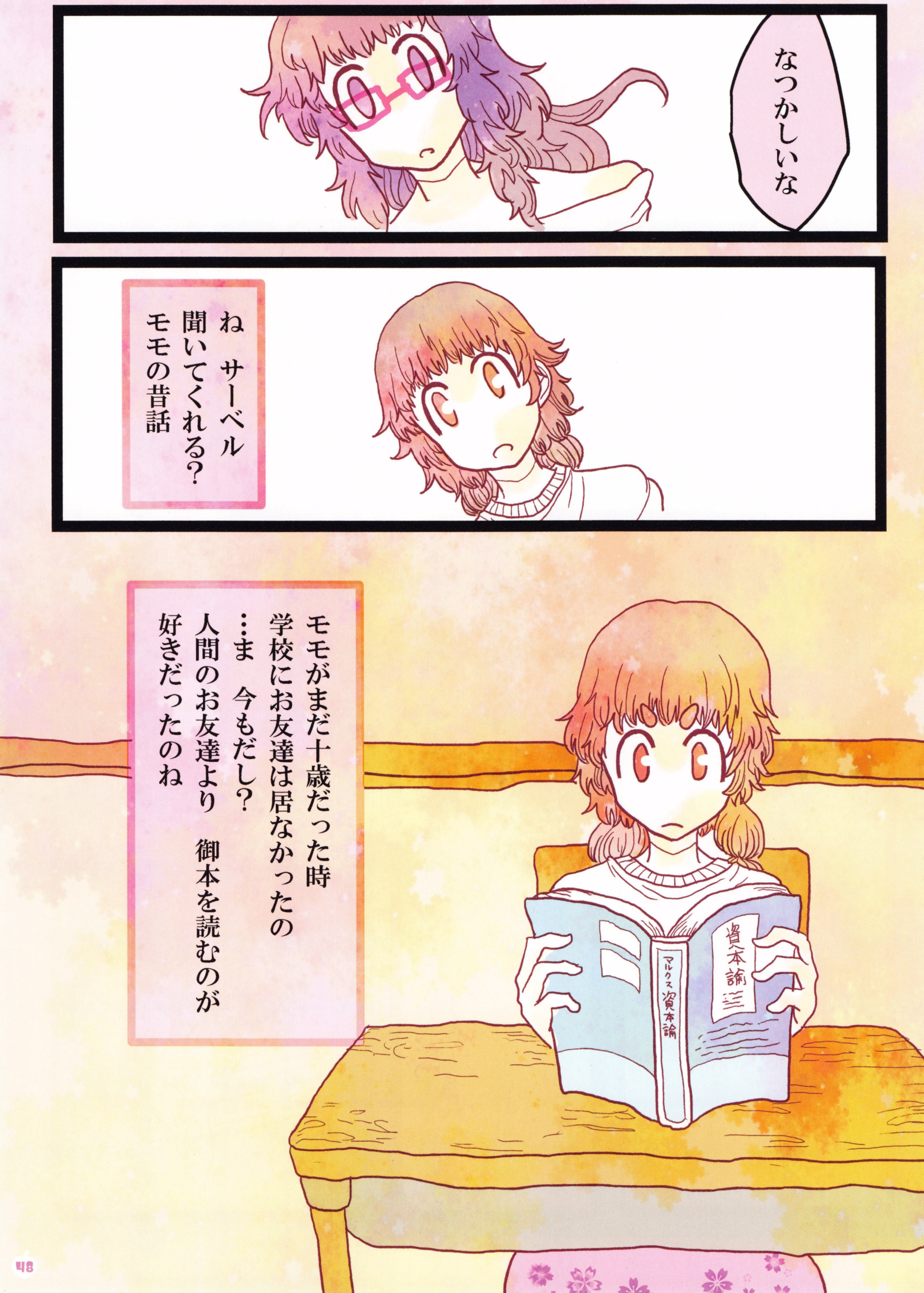
ひであき： 最後に『ももいろアンダーグラウンド』ユーザーの皆様に、ひとことお願いします!(*´ω｀*)

ショウヘイ： 『ももいろアンダーグラウンド』は、実に大勢の方々で支え合って完成した作品です。
作品に込められた思いを一つ二つでもたくさん感じ取り、心から楽しんでいただけたらと思います。

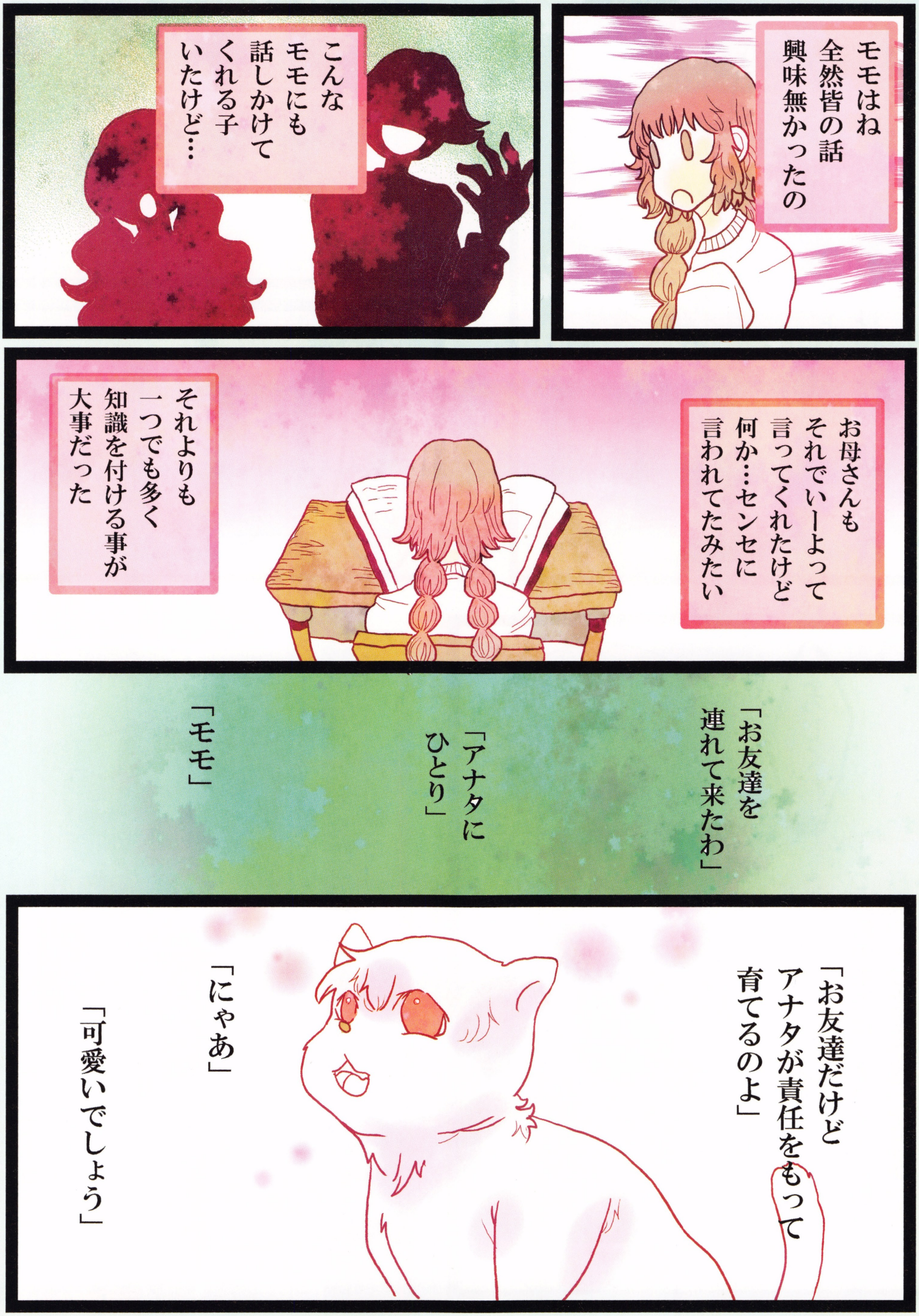
古川： とても良い仕上がりになったと思いますので、ゲームもサントラも末永く楽しんで頂けると嬉しく思います!

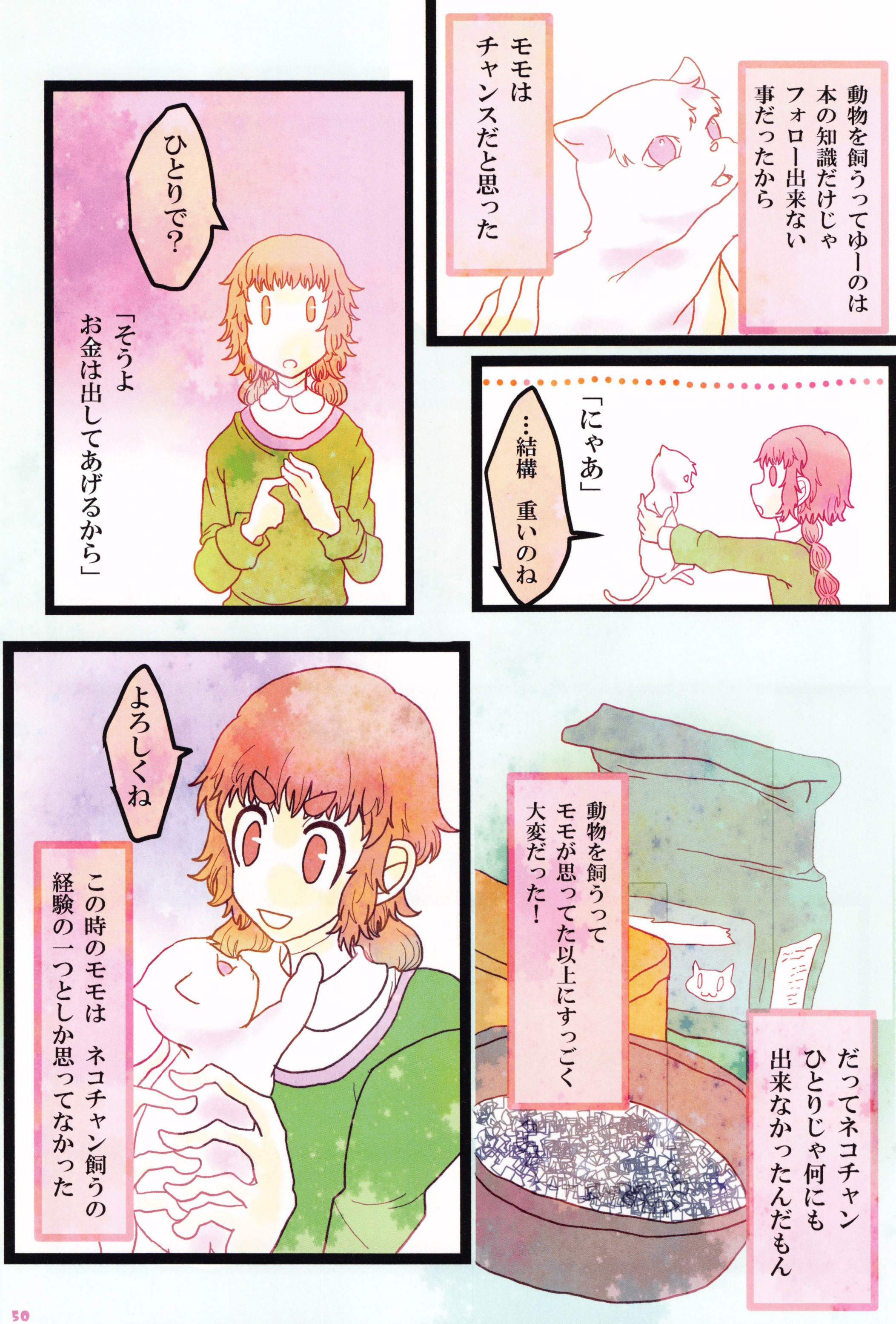
ひであき： ありがとうございましたm(__)m


Wiener Cat
確かあの辺りは危険区域イッポ手前だったはず
ふむ
ソーキューに保護したげなきゃ
むっ！山区域で新しいアニマルちゃん発見だし？
ふむっ
似てるかも？あの時の子と…
白い…ネコチャン
！



なつかしいな
ね　サーベル
聞いてくれる?
モモの昔話
モモがまだ十歳だった時
学校にお友達は居なかったの
…ま　今もだし?
人間のお友達より　御本を読むのが
好きだったのね
資本論
マルクス 資本論

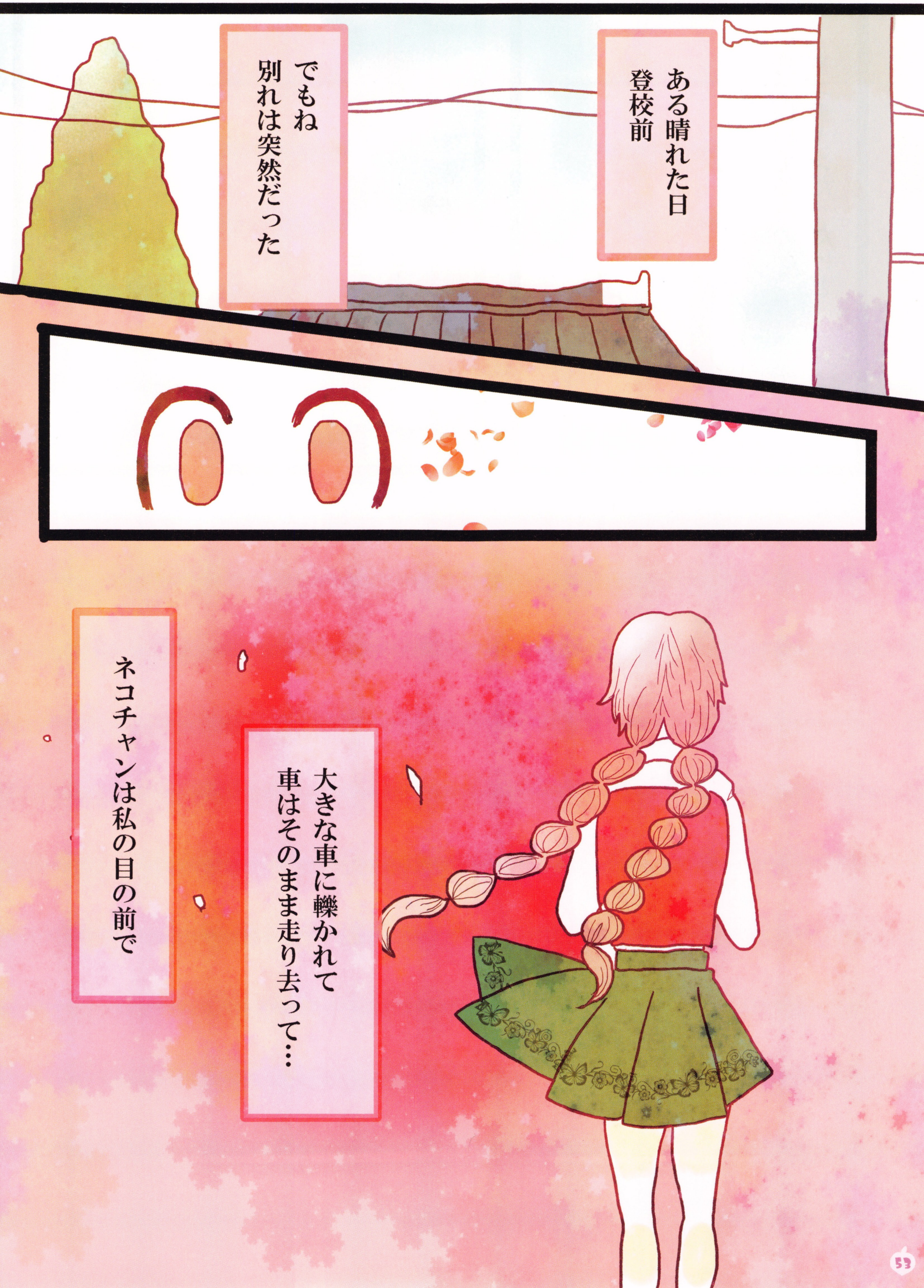

モモはね全然皆の話興味無かったの
こんなモモにも話しかけてくれる子いたけど…
お母さんもそれでいーよって言ってくれたけど何か…センセに言われてたみたい
それよりも一つでも多く知識を付ける事が大事だった
「お友達を連れて来たわ」
「アナタにひとり」
「モモ」
「お友達だけどアナタが責任をもって育てるのよ」
「にゃあ」
「可愛いでしょう」

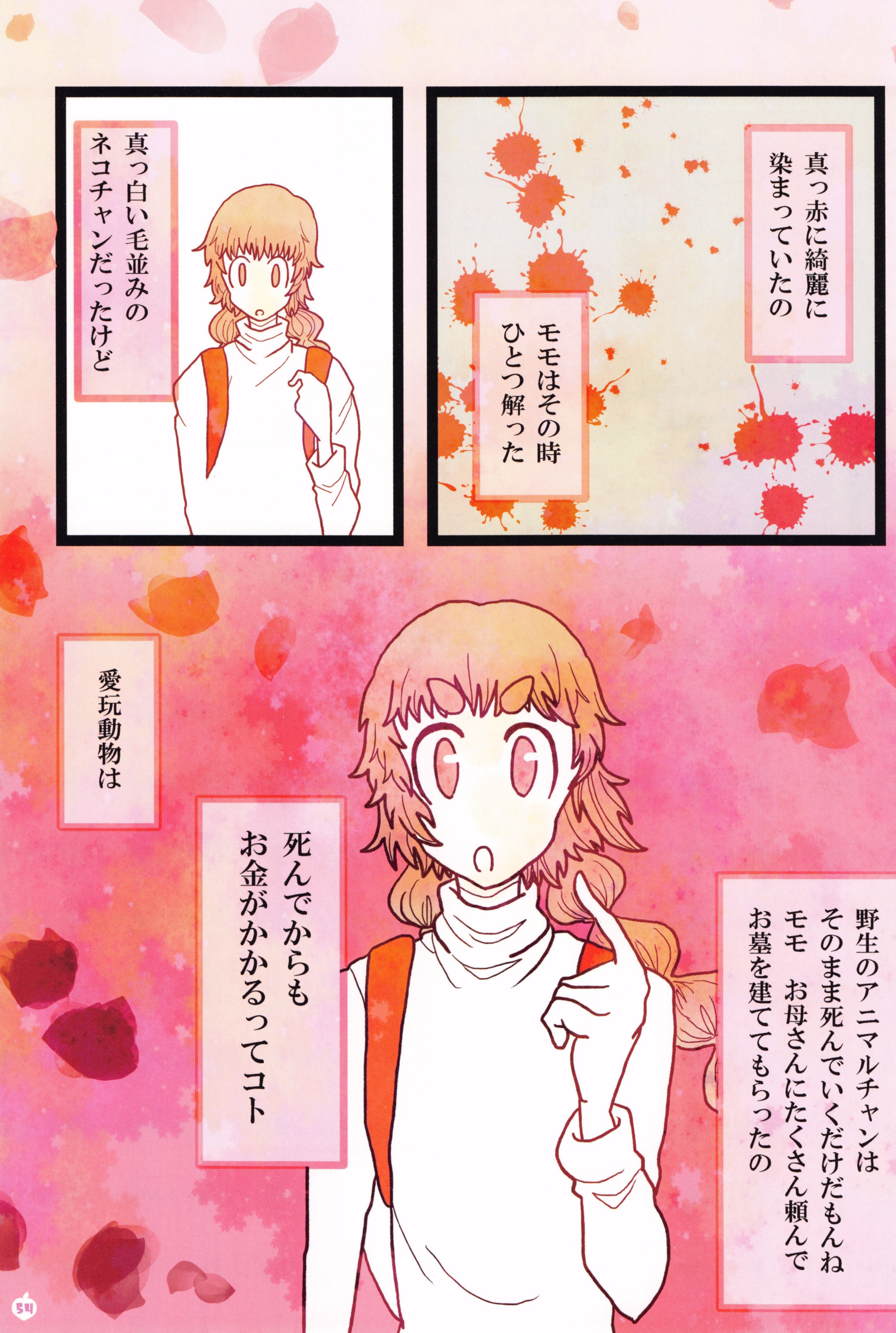


動物を飼うってゆーのは
本の知識だけじゃ
フォロー出来ない
事だったから
モモは
チャンスだと思った
ひとりで?
「そうよ
お金は出してあげるから」
「にゃあ」
…結構　重いのね
だってネコチャン
ひとりじゃ何にも
出来なかったんだもん
動物を飼うって
モモが思ってた以上にすっごく
大変だった!
よろしくね
この時のモモは　ネコチャン飼うの
経験の一つとしか思ってなかった


可愛がるなら もっと他の対象が あるんじゃない？
愛玩動物？
ここまでお金をかけてペットを飼う事に 何のメリットがあるんだろ？って モモ 不思議に思ったし！
何よりお金がかかるの！ そんなの 当たり前の事なんだけど
お金をかけた だけの リターンが 見つからない
それにしたって 非効率！
コンピューターや テレビ・ゲームよりも リアルに 感じられるから？
擬似育児の様な 感覚を養う為 なんだろおか？


それでも　モモの
日常の一つに
いつの間にか根付いていたの
人間と違うのは
言葉でコミュニケーション
出来ないっていうコト
それでも
当時のモモ
すっごく不思議だった
おなかすいた？
どうしてか
ネコチャンの言うコト
段々解ったような気に
なっていたのは


ある晴れた日
登校前
でもね
別れは突然だった
ネコチャンは私の目の前で
大きな車に轢かれて
車はそのまま走り去って…



真っ白い毛並みのネコチャンだったけど
真っ赤に綺麗に染まっていたの
モモはその時ひとつ解った
野生のアニマルチャンはそのまま死んでいくだけだもんね
モモ　お母さんにたくさん頼んでお墓を建ててもらったの
愛玩動物は
死んでからもお金がかかるってコト


名前とか付けてなかったケド～モモにとってイイ経験になったと思うし！
今でもあのネコチャンはちゃんと覚えてるし～
なんて
コトもありました！モモにも！
……
今はモモがサーベル利用しちゃってるみたいな？
アハ
でもアレだよね
愛玩動物とは違う？死ぬ為に生きてたよーなモンだもんね
サーベルは人間に利用されるウサチャンだったもんね
この 犠牲が尊い未来 に繋がる…なら
未来 を考えてる…きちんと
…モモ は いい


それならさ？より沢山のピープルとアニマルチャン　両方のハッピーの為にしたいぢゃん？
動物実験もねー必要なコトだとは思うケドっ
モモは…正しいと思う
だから　他のやつらも…付いて　くるんだろうね
短編漫画『 Wiener Cat 』
END



illustration gallery 01

NANA

タマイタ





illustration gallery 03

雨宮天気



illustration gallery 04

ユキショウヘイ



illustration gallery 05

フランスパンの魔王



こんにちは、なっけです〜〜。
ロゴデザイン、設定資料集などの
レイアウトを担当させていただきました！
こんなワクワクのたくさんつまったプロジェクト
に関わらせていただく機会をいただき、心から感謝の
思いでいっぱいです。そう、先にも書いたんですが
私はロゴデザインをさせていただくにあたり、
「ももいろ」部分は桃子にはないおっぱいをモチーフ
にしたんです。桃ちゃんほんとにごめん。。てずっと
思ってました；；　イラストギャラリーにスペース
をいただくことができたので！この場で桃ちゃん
ほんとにごめん〜〜〜でも桃ちゃんかわいくて
大好き〜〜〜〜♡♡♡だからここには大好きな桃ちゃんを
描くんだ！って決めてました。赤根くんも青葉くんも描き
たかったなぁ。とかのんきなこと言ってられないくらい
ほんとに時間がなくて、今これを打っている最中もまだ
全ページのレイアウトが完成してないっていう。。。。OMG...
そんな午前3時。ラストスパートです！
ももいろアンダーグラウンドがたくさんの方のお手元に届き
ドキドキいっぱいの冒険を共有できることを心より願って＊＊

2017.2　なっけ

illustration gallery 06
なっけ



ラフスケッチ＆ボツイラスト集

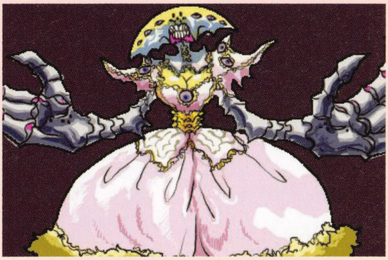


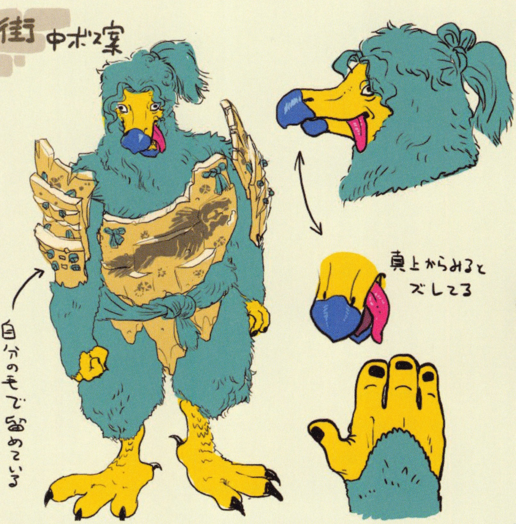

ポニテ
モモちゃん（仮）
・非常に頭が良い
・おっぱいはない
・160cm前後？
☆・ギャル語を多用
・ピンクがみにムラサキメッシュ？
・リボン大好き
・ネイル大好き
・おしゃれな弾幕をお願いします
高校中退して渋谷に「自分のビルをたてる！」とふんとうしてる18才。
今作のラスボス、地下住民をプロデュースして一緒にビルをたてている。
Momoko


ディアマンテとおそろい
モモちゃん


海のボス案
クジラ少女
てんしんらんまんな性格
白スク水
Diamante
トレフル
Trefle
Inome
Sabel


中ボス案




街 中ボス案
真上からみると
ズレてる
自分の毛で留めている


街 中ボス案


街 中ボス案


海 中ボス案
触手を束ねて腕・脚のカタチにしている
束ねないと
タコみたくなる。


海に
岩 宝石 石油 化石 骨
マグマ 火山
岩塩


ピーマン
目玉 骨 毛 内臓 皮



・・・・・・・・・・・・・ 「作者の思い」　ユキショウヘイ ・・・・・・・・・・・・・

どうも、ディベロッパーとしてのユキショウヘイです。
先日、『ももいろアンダーグラウンド(以下もグラ)』のゲーム本編の作業を全て終えた次第です。程なく一息ついているころに本文を執筆しております。
ゲーム制作は終始、全エネルギーを注いでいました。
今はゲームが完成したことを素直に喜ばしく思っています。

今作は企画段階で想定していた品質のラインを大きく超えました。
それはこれまで私がやってきた個人製作の規模とは幾分異なることから言えると思います。
古川もとあきさんを筆頭に、強力なスタッフが力を込めて制作に関わっています。クラウドファンディングの企画でも、本当に多くの人に支えられていました。
それに応えるべく、『もグラ』制作スタッフは身を削ってグラフィック・音楽・スクリプトなど様々な素材を作り上げました。
それらを巧みに結合し、丹念に磨き上げ、一つの作品となったのです。
ここでは、ゲーム制作の過程で何をして、どんなことを感じ考えたかを綴ります。

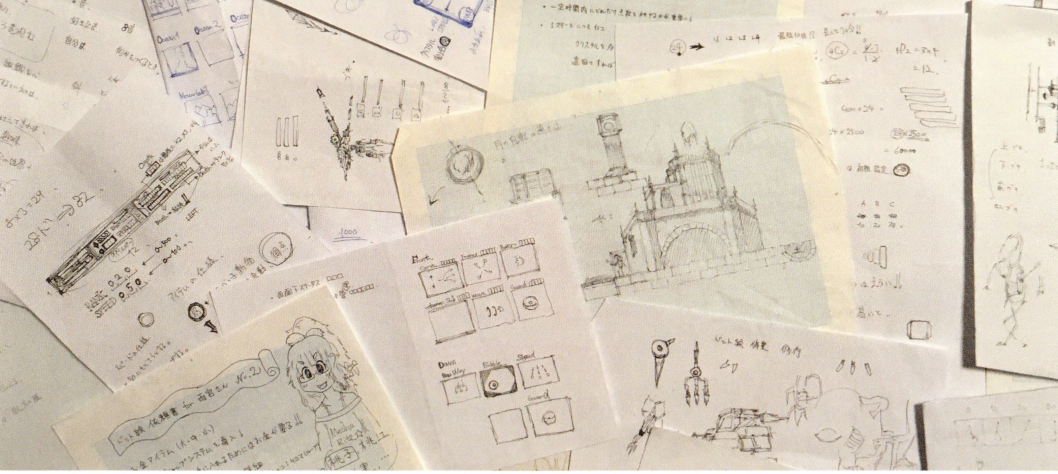
STGにおけるストーリーとはどうあるべきでしょうか。
私は様々なアプローチがあっていいと考えています。
簡潔で分かりやすいものでも、重厚で難解なものでも、それは一つの方向性と言えるでしょう。STGとしては、スパイスのようなものでもありますから、ほとんどストーリー性を感じさせないものでも、それはそれ自体の良さがあると思います。これは好みが分かれる話です。
だから、私はあれこれとこだわらずに、書きたいものを書くようにしています。
伝えたい人を想像し、その人のために言葉を選び、どうしたら喜ぶのかを考えるのです。

『もグラ』の世界設定は本当の初期から構想を練っていました。
NANA氏と共に『Project BL』という仮題のもと作られたストーリーは、後に雨宮天気氏、タマイタ氏の言葉の力も借りながら、現在のものへと昇華しています。

システム構築は企画段階において欠かせない項目のひとつです。
重視したのは主に『自分が遊んでみたいシステム』・『簡潔で分かりやすいシステム』・『斬新なシステム』であることです。
『トルグ式の4方向ショット』・『重量に応じた速度の変化』・『リアルタイムショップシステム』は初期の段階から採用を考えていました。

アイデアはカフェに紙とペンを持ち込み、ひたすら書き連ねていました。
何度も何度もメモに書き起こし、結局は自機や自機周りのシステム構築に費やした時間は数ヶ月は掛かったと思います。
やっとの思いで、イメージ通りにしっかりと動いても、そのころにはそれ自体の目新しさを実感するのは難しいです。
これは果たして面白くなるものか、初期段階の不安は相当なものでした。
テスターに依頼して感触を確かめてもらい、『直感でいける』・『戦略がイメージできる』と打算できたところで、再び自分のイメージする感覚を信じて前に突き進むようにしました。

次に、グラフィックのお話。
私はもともと「絵だけは描けない」と考えていました。苦手だったというよりは、単に練習を避けていた面があります。
私にとって初の横スクロールSTG制作だったのでその特質とは何かについて様々に模索していたものです。そして、横スクロールSTGにおいてグラフィックの繊細さはよく映えるという考えに至りました。
過去に作ってきた縦スクロールSTGと同様に破壊+弾幕で表現すると、様々な面で違和感が発生するのです。
詰まるところ、横をやるならしっかりたくさん描くしかなかったのです。
だから、一時、自分の全ての空き時間を注ぐ勢いで絵を描くことに集中しました。自分が思う高水準の絵がどういうものであるかを突き止め、はっきりと覚え、いかにして手際よく描くか、その技術の向上を図りました。
アニメーションも大変ではありますが、画面を生き生きとさせるには必須とも言える項目です。
全体のデザインの理論や美しさはもとより直感に頼りながら、積み重ねたのが今作のドット絵なのです。



最後に、製作総指揮を担う上で、私は人との関わりというものの大切さを実感する日々でした。
制作スタッフも、支援してくださる方も、遊んでくださる方も人も、関わる人はみな大事にせねばと思うばかりです。

私の哲学において、ゲームを作ることとは、「遊び手がその人の感性で、未知の発見をする場であること」と考えています。
ゲームを遊ぶこととは、作ることと同じくらい、自発的で尊いことです。
作り手と遊び手はゲームという作品を通じて、高度なコミュニケーションをとっていると思うのです。
私やスタッフが作るだけでは、決して終われないのが本作であると思います。
スタッフのめいめいの思いというのは、作品の至る所に散りばめられております。
遊んでいただく方の誰か一人でも、作り手の意図する仕込み・拘り・思いに気付いたなら、これ以上の見返りはありません。

完成したものは胸を張って「良いゲームだ」と言い切れます。
単にゲームだけでなく、音楽CDや資料本などこうして大きく展開できるのは初めてで、私自身、モノとしての完成が楽しみでなりません。
あらゆる意味で個性が強く、他では体感できない唯一無二の作品となったと思います。

ユキショウヘイ



裏技集 Secret Command

タイトルロゴが… タイトル画面を少し放置していると、タイトルロゴは1/5の確率で震える。
震えた場合、各キーの入力によって様々なアクションを起こす。
特に上キー（↑）を押し続けると……。

いつでもスピード変更 メインゲーム中、『自爆ボタン＋左右キー』を入力すると、画面が青または赤に点滅する。右入力でスピードを上げ、左でスピードを下げられる。

ももいろアンダーグラウンド

MOMOIRO UNDERGROUND

公式設定資料集

2017年2月25日初版第1刷発行



-STAFF-

企画／本文／ゲーム画像
ユキショウヘイ

漫画／イラスト／カバーイラスト着色
タマイタ

構成／カバーイラスト原案
雨宮天気

本文協力
ひであき

漫画／イラスト
NANA

編集／タイトルロゴ／デザイン／レイアウト
nakke

-Special Thanks-
桃音モモ：©Momose Robot Laboratory

- 発行人-
古川元亮

- 印刷所-
株式会社グラフィック

- 発行所-
M'sアート
〒673-0552 兵庫県三木市志染町中自由が丘2丁目51-81
TEL(0794)78-0152
http://www.music-msart.com/





MGR-0003 M's art 定価： 本体 1,000円 ＋税